

Задания

Часть 1

1. **Отсутствие четких приоритетов проекта:** СЕО дает противоречивые указания (нужно добавить оплату подписки, сменить иконку приложения, добавить раздел с питанием и рецептами); маркетолог требует релиз к выставке через 2 месяца. Из-за отсутствия четких приоритетов и этапов проекта, команда не понимает на чем сосредоточить свое внимание в первую очередь.
2. **Отсутствует качественная коммуникация в работе:** дизайнер создает картинки с заглушками потому, что не владеет информацией какие именно тренировки используются на платформе, какой реальный контент проекта; Android-разработчик не может сделать авторизацию поскольку бэкенд разработчик не предоставляет API в срок. В данном случае отсутствие эффективной коммуникации тормозит проект, что приводит к потере времени и ресурсов, команда занимается другими задачами.
3. **Недостаточное описание задач в Trello:** нет описания задачи, уровня приоритета, ответственного за задачу, срока выполнения и дополнительной информации. Из-за данной проблемы отсутствует четкое понимание, что именно нужно сделать, кто за что отвечает и к какому сроку, какие задачи критичны и в приоритете, а какие нет.
4. **Технические проблемы:** база данных падает даже при 10 пользователях; Android-разработчик не может провести авторизацию из-за отсутствия API от бэкенда. В данном случае для нас невозможно провести даже тестирование приложения для запуска, что тормозит реализацию следующих этапов проекта (например, подготовка проекта к выставке Спорт 2025), что влечет за собой срывы сроков проекта, неэффективность исполнения.
5. **Демотивация команды проекта:** из-за неэффективно выстроенного плана реализации проекта и хаоса, команда не может сфокусироваться на проекте, не видит качественных результатов.

Часть 2

1. В первую очередь я бы предложила бы внедрить методологию Scrumban для структуризации работы над проектом. На данном этапе нужно четко поставить каждую задачу, разбить задачи на спринты, определить последовательность и приоритетность задач и ответственность за исполнение. Таким образом, мы можем решить проблему хаоса в проекте, сделать процесс разработки проекта более наглядным, улучшить коммуникацию и повысить мотивацию команды.

2. Организации первой встречи:

Пункт 1: Расставляем приоритеты – обсуждаем с командой наиболее критические задачи и основные проблемы, которые мешают перейти на следующий этап реализации проекта (например, проблемы с API, проблемы с базой данных и т.д.).

Пункт 2: Определяем ответственных за каждую задачу, последовательность выполнения задач и постановку дедлайнов.

Пункт 3: Обсуждаем организацию процессов – обсуждаем Trello, метки, колонки, ежедневные короткие встречи, проверку задач в конце спринта.

Пункт 4: Подводим итоги встречи, ответы на вопросы, чтобы убедиться, что каждый участник команды понимает, что делать, кто и за что отвечает, дедлайны и процесс работы.

3. Наиболее приоритетные задачи, чтобы сдвинуть проект с мертвой точки:

Фокусируемся на устранении хаоса в проекте и обеспечении минимально- жизнеспособного продукта.

1) Настройка задач в Trello для команды.

Цель: Настроить доску задач в Trello, чтобы обеспечить прозрачность задач и их выполнения для команды проекта.

Задачи: Создать структуру доски → перенести все текущие задачи в Trello → сделать конкретное описание задач → ввести приоритетность задач, исполнителей и сроки выполнения → оповестить команду о готовности

Срочность задания: **Высокая**

Дедлайн: 1 рабочий день после первой встречи с командой

Ответственные: Project manager + команда проекта

2) Решить проблему с нестабильностью базы данных на тестовом стенде.

Цель: Обеспечить стабильную работу базы данных на тестовом стенде.

Задачи: Выявить точки, где база данных падает → выявить и проанализировать технические ошибки и причины падения → исправление критических ошибок → провести тестирование после исправления ошибок и стабилизации базы данных → подготовка отчета о проделанной работе.

Срочность задачи: **Высокая**

Дедлайн: 5 рабочих дней от постановки задачи

Ответственные: iOS-разработчик + бэкенд-разработчик

3) Обеспечить корректную работу авторизации на Android и iOS.

Цель: Сделать рабочую авторизацию для пользователей для обеих платформ.

Задачи: Получить API от бэкенд-разработчика → интеграция API → обработка ошибок, если имеются → провести тестирование функционала после интеграции API → подготовка отчета о проделанной работе.

Срочность задачи: **Высокая**

Дедлайн: 7 рабочих дней от постановки задачи

Ответственные: Android-разработчик + iOS-разработчик + бэкенд-разработчик

4) Подготовить изображений для тренировок в соответствии с актуальным контентом платформы.

Цель: Заменить картинки-заглушки в соответствии с актуальным контентом.

Задачи: согласование упражнений на платформе → подготовка изображений → обновление макетов → подготовка отчета о проделанной работе.

Срочность задачи: **Средняя**

Дедлайн: 10 рабочих дней от постановки задачи

Ответственные: Дизайнер в Slack + контент-менеджер

Заметка: можно делать параллельно с техническими задачами

5) Провести первый спринт с командой проекта.

Цель: Зафиксировать процесс работы и получить реальную картину состояния проекта, провести обзор результатов и проблем.

Задачи: Проверить статус всех поставленных задач → выявить проблемы, которые мешают выполнению задач (если они имеются) → договорится о ежедневных мини-созвонах с командой → провести обзор результатов спринта.

Срочность: **Высокая**

Срок: 2 недели после первой встречи с командой и постановлением задач

Ответственные: Project manager + команда проекта

Часть 3

Здравствуйте, имя/отчество CEO,

спасибо за комментарии и фокус на монетизации — это действительно ключевой приоритет проекта.

Сейчас привожу проект в управляемое состояние и убираю технические блокеры, без которых запуск подписки будет рискован (авторизация, стабильность базы). Это позволит выйти на монетизацию в срок без критических проблем.

Что предлагаю по приоритетам:

1. Подписка и монетизация – берем в фокус как ключевую цель текущего этапа. Для этого в первую очередь стабилизуем базовый функционал (авторизация, работа с пользователями), без которого запуск оплаты будет рискован.
2. Иконка приложения – берем в работу параллельно, как отдельную быструю задачу, чтобы не блокировать основные разработки.
3. Раздел «питание и рецепты» – отличная идея для развития продукта. Чтобы не перегрузить текущий релиз и уложиться в сроки, предлагаю включить этот раздел во вторую фазу после первой монетизации.

На каком мы этапе сейчас:

- определяем приоритеты и функционал первого релиза;
- устранием технические проблемы и блокеры, которые замедляют команду и проект;
- выстраиваем понятный план работ с четкими этапами и сроками выполнения.

В ближайшие дни подготовлю краткий план релиза с ключевыми этапами и датами, чтобы вы видели прогресс и точки контроля.

Мы движемся к монетизации максимально быстро, но без риска сорвать релиз или выпустить нестабильный продукт.

Буду держать вас в курсе статуса.

С уважением, Екатерина

PM «Фитнес-гур»

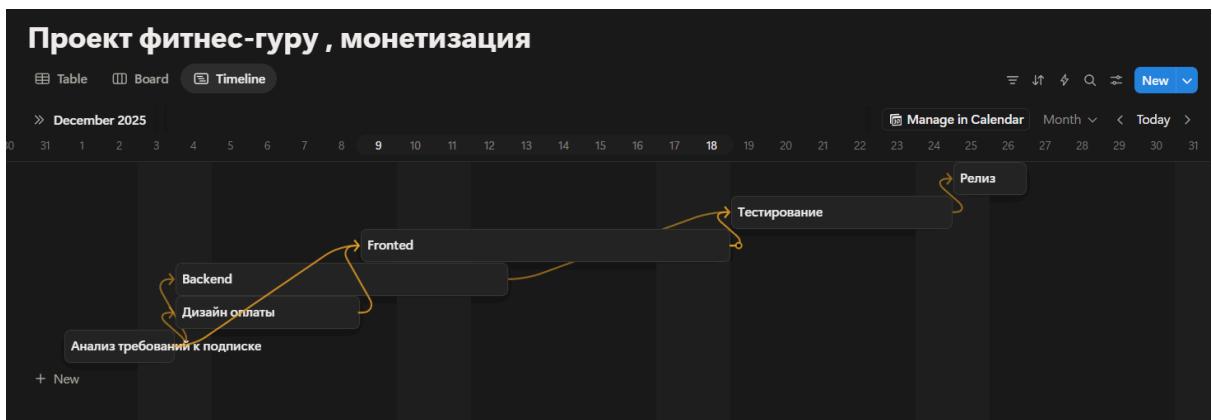
Часть 4

1. Декомпозиция этапов:

Задача	Начало/Конец	Ответственный	Приоритетность	Комментарии	Блокирует
Анализ требований к подписке	01/01 – 03/01 (3 дня)	PM	Высокая	Определить цену, период, пробный период	Дизайн оплаты, Backend
Дизайн оплаты	04/01 – 08/01 (4 дня)	Дизайнер	Высокая	Подготовить на основе требований к подписке	Frontend
Backend	04/01 – 12/01 (8 дней)	Backend	Высокая	Интеграция платежей	Тестирование
Frontend	09/01 – 18/01 (9 дней)	Frontend	Высокая	Зависит от API	Тестирование
Тестирование	19/01 – 24/01 (5 дней)	QA	Высокая	Проверка и исправление багов	Релиз
Релиз	25/01 – 26/01 (2 дня)	Релиз	Высокая	App Store и Google Play, финальная проверка	

Использование Notion для декомпозиции этапов проекта:

Диаграмма Ганта:



Обоснование плана

Я разбила работу на этапы анализа, дизайна, разработки, тестирования и релиза, потому что именно в такой последовательности логично внедрять критичную для бизнеса фичу — оплату подписки. Это позволяет сначала договориться о требованиях и пользовательском сценарии, а затем параллельно вести дизайн и backend-разработку, не теряя времени.

В оценках учтены основные риски: задержки API со стороны бэкенда, возможные проблемы с платежами, которые могут выявиться только на этапе тестирования, а также время на финальную проверку перед релизом. Также предполагается, что команда сфокусирована именно на этой фиче и не отвлекается на второстепенные задачи.